

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Par exemple, le joueur joue la carte 95 mais aucun des autres joueurs n'a de carte de valeur supérieure à 95 et ont donc dû tous piocher. Il peut donc maintenant poser un 03 ou toute autre carte de son choix.

C La carte Miroir

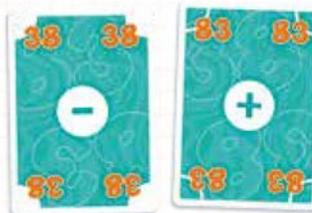
A tout moment, n'importe quel joueur peut interrompre le déroulé normal du tour en jouant la carte Miroir de celle présente dans la **Zone de jeu**. Il peut le faire y compris s'il vient de piocher une carte car il était dans l'impossibilité de jouer.

Si un joueur, plus rapide a pu poser une carte valide avant que la carte Miroir ne soit jouée, alors, la carte Miroir est reprise en main sans pénalité et sans déclencher d'**effet**.

La carte Miroir d'une carte est celle dont les chiffres sont inversés par rapport à cette carte.

Exemples : 73 est la carte Miroir de 37; 25 est la carte Miroir de 52, etc.

Exemple d'une carte et sa carte Miroir :



38 est la carte Miroir de 83. Et vice versa !

6

Pour les nombres de 01 à 09, on suit le même principe. Ainsi : 01 est la carte Miroir de 10, 02 est la carte Miroir de 20, etc.

Bien entendu, lorsqu'un joueur pose une carte Miroir, il ignore complètement **la règle des nombres pairs et impairs** et choisit de déclencher **UN** des **effets** suivants :

- ◆ Il défause, face cachée, une des cartes qu'il a en main (la carte est retirée de la manche en cours).
Remarque : S'il s'agissait de sa dernière carte, le joueur met donc fin à la manche.

ou

- ◆ Chaque autre joueur pioche immédiatement une carte.

Une fois l'effet résolu, si la manche n'est pas finie, elle reprend avec le joueur situé à gauche de celui qui a joué la carte Miroir.

ATTENTION

Si, à n'importe quel moment de la partie, un joueur pose une carte erronée (pas la bonne valeur ni une carte Miroir), il reprend sa carte et en pioche une nouvelle. Il ne peut pas jouer immédiatement cette nouvelle carte, mais peut jouer une autre carte de sa main si elle est valide et si c'est à lui de jouer. Le jeu reprend donc où il en était avant la faute de jeu.

7

FIN DE LA MANCHE

Une manche se termine soit :

- ◆ Lorsqu'un joueur se débarrasse de sa dernière carte et qu'il met fin à son tour.
ATTENTION : si une carte Miroir est jouée en réaction, le joueur **DOIT** piocher et donc, il ne met pas un terme à la manche.
- ◆ Lorsqu'un joueur doit piocher et ne peut pas le faire (quand la pioche est vide).

Décompte des points :

Le ou les joueurs ayant encore des cartes en main comptent alors leurs points comme suit :

- ◆ 2 points par **Carte multiple de 11** en main
- ◆ 1 point pour chaque autre carte en main

Les points sont notés et additionnés au fil des manches dans le carnet de score. Le joueur qui a posé sa carte en dernier récupère et mélange toutes les cartes et distribue lors de la prochaine manche. Dès qu'au moins un joueur atteint ou dépasse 25 points (ou tout autre total convenu entre les joueurs) la partie s'arrête et le joueur ayant le moins de points est déclaré vainqueur. En cas (extrêmement rare) d'égalité, une nouvelle partie s'impose !

Auteur : Xavier Jauneault
Direction artistique : Allison Machepey
Relecture attentive : Adil Et Taher

Remerciements :
Un grand merci à Marie, Ariane, Mathias, François, Baptiste, Sarah, Gautier, Yoann, David et tous les testeurs et testeuses des magasins Passion du Jeu (49 Cholet) et Le Cerf Ludique (78 Rambouillet).

8



EKKO

EKKO

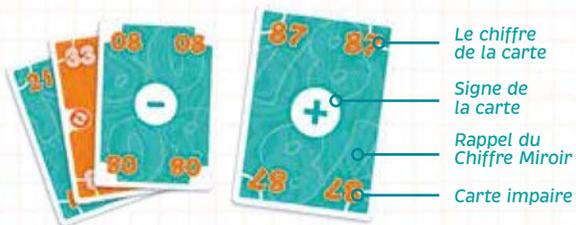


EKKO

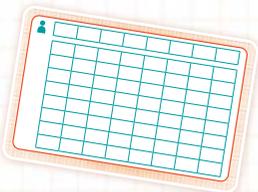
EKKO

MATÉRIEL

♦ **98 cartes**
numérotées de 1 à 98



♦ **1 carnet de score**



BUT DU JEU

Une partie se joue en plusieurs manches. A la fin de chaque manche, les joueurs qui ont encore des cartes en mains accumulent des points. Dès qu'un joueur atteint ou dépasse 25 points, la partie prend fin. Celui qui a le moins de points a gagné.

MISE EN PLACE

En fonction du nombre de joueurs, chaque joueur reçoit un nombre de cartes défini comme suit :

2-3 joueurs ♦ **6 cartes** par joueur
4-5 joueurs ♦ **5 cartes** par joueur
6-8 joueurs ♦ **4 cartes** par joueur

Les cartes restantes forment une pioche au milieu de la table.



DÉROULEMENT DU JEU

Lors de chaque manche, le premier joueur est celui situé à gauche du joueur qui se charge de la distribution des cartes. Une fois la distribution terminée, on laisse le temps à chacun de prendre connaissance de ses cartes, et, lorsque tout le monde est prêt, on retourne la première carte de la pioche commune.

Cette carte devient la **Zone de jeu**. La manche peut alors démarrer !

La carte retournée est considérée, pour tous les aspects et règles de jeu comme venant d'être jouée par le joueur qui vient de distribuer. Cela s'applique notamment pour les règles **Cartes multiples de 11** et **Tour sans nouvelle carte**. Une fois la première carte jouée, les joueurs jouent, à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lors de son tour, le joueur doit **obligatoirement** jouer une carte de sa main s'il en a la possibilité. Il la pose sur la dernière carte visible posée près de la pioche en respectant la **règle des nombres pairs et impairs** comme suit :

- ♦ Si la dernière carte jouée est impaire, il doit jouer une carte qui lui est supérieure.
- Remarque :** toutes les cartes impaires comportent un signe +
- ♦ Si la dernière carte jouée est paire, il doit jouer une carte qui lui est inférieure.
- Remarque :** toutes les cartes paires comportent un signe -
- ♦ S'il ne peut pas jouer une carte de sa main, le joueur prend la première carte de la pioche centrale et met fin à son tour.

Cas particuliers

A Cartes multiples de 11

Si un joueur joue une carte multiple de 11 (11, 22, 33, 44, 55, 66, 77 ou 88) il doit à nouveau jouer une carte de sa main en respectant la **règle des nombres pairs et impairs**. Après la carte 11, on devra donc jouer une carte supérieure à 11 puisque 11 est un nombre impair.



Sandra doit jouer moins que 38. Elle décide de poser le 33 et rejoue une carte supérieure, le 67 puisque le signe indiqué est le +.

Remarque : Si le joueur n'a plus de carte en main, il doit piocher une carte et mettre fin à son tour. On ne peut pas finir une manche en jouant une carte multiple de 11.

B Tour sans nouvelle carte

Si un joueur joue une carte et qu'aucun joueur ne peut jouer après lui, alors, lorsque c'est de nouveau son tour, il peut jouer n'importe quelle carte de sa main sans tenir compte de la **règle des nombres pairs et impairs**.

2

3

4

5